Cavalier-Carambiere: nuovo giuramento sacro

Nuovo giuramento sacro
Al tempo dell'impero draconiano, i carambieri erano un ordine di cavalieri in arme, che gestiva la giustizia del regno, manteneva l'ordine e proteggeva gli inermi. Gli odierni carambieri sono l'ultimo retaggio di questo antico ordine, ormai formalmente sciolto, ma mai davvero finito.
Le antiche famiglie carambiere continuano a passare ai loro discendenti o a chi ritengono degno il titolo di cavalier carambiere, ed esso è ancora riconosciuto come valido, se non dai signori dei palazzi, quantomeno dalla gente delle città e dei villaggi; ovvero gli stessi luoghi dove si possono trovare le antiche, fatiscenti, ma talvolta ancora fruibili caserme.
Applicando ancora per quanto possibile i dettami della legge draconiana, i carambieri sono ufficiosi dispensatori di una giustizia desueta, ma conosciuta e condivisa, punto fermo in un regno per certi versi senza regole.
Se succede qualcosa di abbastanza grave, ma non si vuole ricorrere ai birri come fanno gli infami, si deve cercare un carambiere: gente di bettola, che conosce tutti in paese e che tutti conoscono, gente con cui si può parlare!
Nomea a parte, i carambieri hanno oramai esaurito da tempo ogni altra antica eredità e, ben lungi dai fasti di un tempo, capita spesso che tra le loro fila si annidi un umanità quantomai eterogenea: se una volta, tutti i caramberi, venivano educati, istruiti e sottoposti ad una serie di prove, adesso tra le leve si può trovare tanto lo scaltro figlio di un mercante, la cui zia carambiera e morta senza eredi, quanto la giovane porcilara ignorate, la cui la buona sorte ha fatto morire il cugino di città regalandole una prospettiva di vita migliore. Per questo, talvolta, tra le fila dei carambieri compaiono individui che alcuni troverebbero forse poco adatti ad esercitare la loro antica funzione, fatto che ha ingenerato la nascita di peculiari aneddoti e storie riguardo al modo di opera il corpo. Ai vertici però, la cosa non dispiace, essere sottovalutati è sempre un vantaggio.

GIURAMENTO DEL CARAMBIERE
Il carambiere, stanziale o errante che sia, è un avventuriero che persegue la giustizia. È un birro d'altri tempi, ma lavora anche con le canaglie, perché sa bene come va il mondo e che ogni aiuto è prezioso.

DETTAMI DEL CARAMBIERE
Rettitudine: il carabiniere agisce secondo giustizia e talvolta, per seguire la giustizia draconiana, si deve sporcarsi le mani o anche andare contro le leggi del regno, ma questo è soltanto un segno dell'attuale decadenza!
Clemenza: il carambiere punisce il male, ma tollera gli errori minori. Il carambiere ha imparato dai suoi mentori a soprassedere sulle questioni di poco conto. La vita del popolo è dura, non serve punirlo se si arrangia come può, almeno finché che non si arrangia troppo.
Equilibrio: il carabiniere deve essere tollerante con il volgo, saper scherzare e non reagire con protervia o ira alle batture, ai luoghi comuni, alle critiche o a quant'altro. I voti del carambiere impongono di mettere il prossimo davanti a sé. Che poi, la vita è una e ridendo si sta meglio che arrabbiati!
Lontananza: ogni carambiere, quando pronuncia i suoi voti, giura di servire lontano dalla sua terra natale. Non si può crescere nella virtù, se non si conosce il mondo. I voti del carambiere prevedono comunque di poter prendere ogni tanto una licenza, per tornare a u paesiello.
Sarà festa grande: siete avvisati.

INCANTESIMI DEL GIURAMENTO

Il paladino ottiene i seguenti incantesimi, ai livelli da paladino elencati. Se il paladino ottiene accesso a incantesimi che non compaiono sulla lista incantesimi da paladino, quell'incantesimo è comunque considerato per lui incantesimo da paladino.

Incantesimi del Giuramento

Incantesimi 3° livello
Charme su persone, Individuazione del bene e del male

Incantesimi 5° livello
Blocca Persone, Individuazione dei Pensieri

INCANALARE DIVINITA'

Quando il paladino acquisisce questo giuramento al 3° livello, ottiene le due seguenti opzioni di incanalare divinità.

Vestizione draconiana
Il Carambiere è pronto, in una cerimonia riceve sciabola, mantello e berretto, oltre che il simbolo dell'ordine: la paletta draconiana, verde da un lato e rossa dall'altro. Il Paladino usandola come focus, è in grado di lanciare Blocca Persone. Se il Paladino è in grado di lanciare l'incantesimo Blocca Persone autonomamente (grazie ad altri oggetti o perché ha l'incantesimo preparato) può usare il potere della paletta per aggiungere come bersagli, un numero di creature pari alla metà del suo livello, arrotondato per difetto.
Dopo essere stata usata, la paletta richiede un riposo breve prima del successivo utilizzo. Talvolta, i più nostalgici, usano anche un fischietto o urlano: fermi tutti, carambieri!

Ardore conviviale
Come azione, il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per prendere la parola e incitare i suoi alleati. Quando lo fa, sceglie fino a sei creature amiche (può includere se stesso) situate entro 9 metri da lui e che siano in grado di vederlo, di udirlo e di capirlo. Ogni creatura ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio e per 1 minuto diventa immune alla condizione spaventato e dispone di vantaggio a tutti i tiri salvezza su Saggezza. Magari potrà raccontare una *storia carambesca*, ricordate, pochissime sono davvero barzellette, il grosso sono fatti di cronaca.

GRADI DEL CORPO

Gradi del corpo dei Carambieri (seguono il livello)

1° Alievo Carambiere

2° Carambiere

3° Appuntato

4° Vice Brigadiere

5° Brigadiere

6° Maresciallo

Tutti i gradi superiori, sono ottenibili nel tempo, ma l'avanzamento di carriera e meno lineare e devono esserci consistenti motivazioni per proporre le promozioni.

ESEMPI DI STORIE CARAMBESCHE

Un carambiere, sta pitturando le volte di un’antica caserma, ma è troppo basso e per farlo saltella, facendo gocciolare tempera su un antico mosaico draconiano. Entra il maresciallo e gli dice: appuntato, metta almeno degli stracci per terra. L’appuntato risponde: io ci provo marescià, ma mi sa che so' sempre troppo basso

Ogni carambiere, deve conoscere numerose storie carambesche.